



INVOCATIONS

REGLES DU JEU

Joueur(s) contre Joueur(s)

PRESENTATION

INVOCATIONS vous plonge dans un monde au bord du chaos, où seuls les plus grands invocateurs peuvent espérer changer le destin. Dans ce jeu de stratégie et de deckbuilding, incarnez un invocateur et faites appel aux pouvoirs de créatures fantastiques de plus en plus puissantes pour défaire vos adversaires. Chaque bataille est un affrontement épique où vos compétences tactiques seront mises à l'épreuve.

MODE DE JEU ET OBJECTIF

Dans INVOCATIONS, vous pouvez choisir entre deux modes de jeu :

Joueur(s) contre Boss :

Sauvez le monde de l'apocalypse. Tentez de vaincre un Boss dont la puissance s'ajuste en fonction du nombre de joueurs.

- Solo : 1 joueur
- Coopération : 2 à 4 joueurs

Pour jouer à ce mode de jeu, lisez l'autre règle : Joueur(s) contre Boss.

Joueur(s) contre Joueur(s) :

Devenez le meilleur invocateur. Les joueurs s'affrontent pour être le dernier invocateur en vie.

- Multi-joueurs : 2 à 4 joueurs

Pour jouer à ce mode de jeu, poursuivez votre lecture.

MATERIEL

La boîte de jeu comprend deux règles et 222 cartes :

- 40 x Invocation
- 10 x Gobelins
- 10 x Ogre
- 10 x Cyclope
- 10x Golem
- 10 x Sentinelle
- 10 x Colosse
- 10 x Fée
- 10 x Nympe
- 10 x Arbre de vie
- 10 x Esprit
- 10 x Banshee
- 10 x Sorcière
- 19 x Sage
- 10 x Maître
- 1 x Ifrit
- 8 x Effet
- 1 x Niveau de Boss
- 6 x Action de Boss
- 5 x Points de Vie (0-15/16-30)
- 1 x Points de Vie (31-45/46-60)
- 1 x Points de Vie (61-75/76-90)
- 5 x Logo recto/verso
- 4 x Aide de jeu du Joueur
- 1 x Aide de jeu du Boss

MISE EN PLACE

1) Zone d'Invocation :

Placez les cartes Créatures face visible dans la zone d'Invocation, disposées en piles par type et niveau :

Nombre de Joueurs	Nombre de Créatures*	Nombre de Sage
1	3	5
2	5	10
3	8	15
4	10	19

* Excepté les cartes Créatures Sage



A) Variante de jeu avec effets :

Pour les invocateurs expérimentés. Mélangez les 8 cartes Effet pour former une pile de carte à piocher, face cachée, aussi appelée le deck d'effet.

2) Zone du Joueur :

Chaque joueur commence la partie avec :

- Une pile de 5 cartes Invocation, face cachée, constituant son deck de départ.
- 5 autres cartes Invocation constituant sa main de départ.
- 30 points de vie maximum comptabilisés à l'aide d'une carte Point de Vie (0-15PV / 16-30PV) et d'une carte Logo recto/verso pour lire les points de vie du joueur. Elle se place sur la carte PV pour ne laisser apparaître que le nombre de PV actuel.



DEROULEMENT DU JEU

Déterminez aléatoirement le premier joueur.

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire, en réalisant 2 phases : Phase d'Action et Phase de Repli.

Le dernier joueur en vie gagne la partie !

PHASE D'ACTION

Le joueur joue les cartes de sa main, dans l'ordre qu'il souhaite, en les plaçant en jeu, c'est-à-dire face visible devant lui, et réalise les actions suivantes :

1) Invoquer des créatures

En jouant **trois** cartes Invocations, le joueur invoque un Sage.

En jouant **deux** cartes Invocations, le joueur invoque au choix : un Gobelins, un Golem, une Fée ou un Esprit.

Pour invoquer une créature, le joueur prend la carte correspondante dans la zone d'Invocation et la joue immédiatement.

Un joueur PEUT choisir de ne pas jouer ses cartes Invocation.

2) Utiliser les pouvoirs des créatures

Si un joueur possède une carte créature dont l'effet est applicable, il DOIT la jouer pendant cette phase.

En jouant une carte créature, le joueur applique son pouvoir (Voir "Les Cartes Créatures").

Le pouvoir d'une créature ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Un joueur peut compter le nombre de carte dans une pile de la zone d'Invocation et regarder les cartes de sa défausse à tout moment.

Un joueur qui élimine un adversaire peut lui prendre autant de carte de son jeu qu'il le souhaite et les placer dans sa défausse.

La phase d'action se termine lorsque le joueur a joué toutes les cartes qu'il peut jouer.

Cartes Effets (variante de jeu)

Lorsqu'un joueur pioche la dernière carte d'une pile dans la zone d'Invocation, il pioche également une carte Effet qu'il place en jeu devant lui. Cette carte Effet restera en jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée par un adversaire. Les effets s'appliquent à tous les adversaires lors de leur tour.

De plus, si une pile vide se reforme, le joueur qui videra à nouveau la pile piochera une carte Effet.

Si le deck d'effet est vide, mélangez la défausse pour reformer le deck puis piochez.

PHASE DE REPLI

Le joueur :

- Place les cartes jouées (en jeu) et non jouées (en main) dans sa défausse, face visible, à l'exception des cartes de défense et des effets (variante de jeu) qui restent en jeu.
- Pioche 5 cartes de son deck. Si son deck est épuisé avant d'avoir pu former sa main, il mélange sa défausse pour créer un nouveau deck et complète sa main.

LES CARTES EFFET

Les cartes Effet sont utilisées dans la variante de jeu avec effets (voir "Déroulement du Jeu, Phase d'action").

Un effet s'applique à tous les adversaires pendant leur tour et il reste actif tant qu'un joueur n'a pas utilisé le pouvoir d'une créature du Vide pour défausser la carte Effet.

SILENCE : Les adversaires ne peuvent pas utiliser le pouvoir de soin. La pioche reste possible.

CECITE : Les adversaires ne peuvent pas utiliser le pouvoir de suppression. La défausse reste possible.

MALEDICTION : Les adversaires ne peuvent pas utiliser le pouvoir d'évolution.

INVINCIBILITÉ : Les adversaires ne peuvent pas utiliser le pouvoir d'attaque contre le joueur.

LENTEUR : Les adversaires piochent uniquement 4 cartes pendant leur phase de repli.

POISON : Les adversaires perdent 1 point de vie pendant leur phase de repli, sans détruire leur défense.

DRAIN DE VIE : Le joueur retire 1 point de vie à chaque adversaire pendant leur phase de repli, sans détruire leur défense, pour les ajouter à ses propres points de vie sans dépasser son maximum.

BOUCLIER RÉFLECTEUR : Le joueur renvoie à chaque adversaire leurs attaques. Les défenses du joueur ne sont pas détruites. Les créatures de défense des adversaires peuvent bloquer partiellement ou totalement ces attaques réfléchies.

LES CARTES CREATURES

CREATURES DU VIDE

Pendant sa phase d'action, le joueur qui joue une créature du vide :

- Supprime jusqu'à un certain nombre de ses cartes parmi celles placées en jeu, dans sa défausse et dans sa main. La créature du vide elle-même peut-être supprimée.

Les cartes supprimées sont écartées du jeu et ne pourront plus être utilisées pendant le reste de la partie.

ou

- Défausse jusqu'à un certain nombre de carte au hasard dans la main d'un adversaire, pour les placer face visible dans la défausse de celui-ci, en lui laissant au moins 3 cartes en main.

ou

- Défausse jusqu'à un certain nombre de cartes Effet en jeu d'un adversaire, pour les placer face visible dans la défausse des cartes Effet (variante de jeu).

Exemples : - Le joueur joue une Sorcière et décide d'utiliser le pouvoir de suppression, il peut supprimer de 0 à 3 cartes. Il choisit de supprimer 2 cartes : une invocation dans sa défausse et la Sorcière elle-même.

- Le joueur joue une Sorcière et décide d'utiliser le pouvoir de défausse sur un adversaire, il peut défausser jusqu'à 2 cartes Effet ou défausser jusqu'à 2 cartes de sa main. Il choisit de défausser les cartes INVINCIBILITE et CECITE d'un adversaire et lui laisse la carte SILENCE dans sa zone de jeu.

CREATURES DE SOIN

Pendant sa phase d'action, le joueur qui joue une créature de soin :



- Pioche des cartes de son deck pour les placer dans sa main. Si son deck est vide, il mélange sa défausse pour créer un nouveau deck et pioche.

ou



- Récupère des points de vie (sans dépasser son maximum)

Pour rappel, les cartes jouées ne vont pas à la défausse en phase d'action.

Exemple : Le joueur joue un arbre de vie et décide d'utiliser le pouvoir de piocher deux cartes, il pioche la dernière carte de son deck, mélange sa défausse, pour reformer son deck et pioche sa deuxième cartes.

CREATURES D'EVOLUTION

Pendant sa phase d'action, le joueur qui joue une créature d'évolution :

- Cible une autre de ses créatures dans sa main avec un niveau inférieur ou égal à celui de la créature d'évolution.
- Place la créature ciblée sur la pile de cartes correspondante dans la zone d'Invocation.
- Prend la créature de niveau supérieur dans la zone d'Invocation et la joue immédiatement en la plaçant en jeu sur la créature d'évolution.

Une créature invoquée est jouée immédiatement, sans passer par la main du joueur.

Elle ne peut pas être ciblée pour évoluer durant ce tour.

Exemple : Le joueur joue un Sage, il peut faire évoluer une autre créature de niveau I de sa main. Il choisit de faire évoluer son 2ème Sage en Maître. Le Maître est joué immédiatement, il peut faire évoluer une créature en main de niveau I ou de niveau II. Le joueur choisit de faire évoluer son Ogre en Cyclope, au lieu d'un de ses Gobelins qu'il joue pour finir sa phase d'action.

Zone d'Invocation



Cartes en jeu en fin de phase

Cartes en main en début de phase

CREATURES D'ATTAQUE

Pendant sa phase d'action, le joueur qui joue une créature d'attaque peut infliger des dégâts à un adversaire.



Attaque du joueur :

Pour infliger des dégâts à l'adversaire, le joueur doit d'abord détruire ses défenses :

- Chaque créature d'attaque possède un nombre de points d'attaque indiqué sur sa carte.
- Le joueur défausse les créatures de défense pouvant être détruites en leur infligeant un nombre de point d'attaque égal à leur défense.
- Une fois toutes les défenses détruites, les points d'attaque restants sont retirés des points de vie de l'adversaire.

Si les points d'attaque du joueur ne sont pas suffisants pour détruire une défense à la fin de cette phase, ils sont perdus.

Exemple : L'adversaire possède un Colosse avec 6 points de défense et un Golem avec 2 points de défense, soit un total de 8 points de défense.

- Si le joueur possède 12 points d'attaque cumulés (1 Cyclope, 1 Ogre, 1 Gobelins), le Colosse et le Golem sont défaussés, et l'adversaire perd 4 points de vie (12 points d'attaque - 8 points de défense)

CREATURES DE DEFENSE

Pendant sa phase d'action, le joueur qui joue une créature de défense peut se protéger des attaques de ses adversaires.



Défense du joueur :

Lorsqu'un joueur est attaqué, les créatures de défense absorbent les points d'attaque de l'adversaire :

- Chaque créature de défense possède un nombre de points de défense indiqué sur sa carte.
- Une créature de défense est défaussée lorsqu'elle reçoit un nombre de points d'attaque égal à sa défense.
- Une fois toutes les défenses détruites, les points d'attaque restants sont retirés des points de vie du joueur.

Si les points d'attaque de l'adversaire ne sont pas suffisants pour détruire une défense à la fin de cette phase, ils sont perdus.

Exemple : Le joueur possède un Colosse avec 6 points de défense et un Golem avec 2 points de défense, soit un total de 8 points de défense.

- Si l'adversaire possède 4 points d'attaque cumulés (2 Gobelins), le Golem est défaussé. Les 2 points d'attaque restants sont perdus car ils ne sont pas suffisants pour détruire la défense du Colosse qui reste dans la zone de jeu du joueur.